

El juego: su origen y evolución

Autor: Pérez Fort, Llibertat (Maestra. Especialidad en Educación Primaria, Coordinadora de Etapa y Maestra de Educación Primaria).

Público: Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Especial. **Materia:** Didáctica, Temas transversales. **Idioma:** Español.

Título: El juego: su origen y evolución.

Resumen

El siguiente artículo define el significado del concepto “juego” y desarrolla algunas de las teorías que versan de ello, iniciándose en sus orígenes y haciendo hincapié en su evolución a lo largo del siglo XX. Se hace referencia a los postulados de Spencer y Hall, así como a otras hipótesis que predominaron en etapas pedagógicas anteriores, como por ejemplo: la teoría del pre-ejercicio de Groos, la explicación del juego desde el psicoanálisis de Freud, el estudio clásico del juego de Parten, la teoría de Piaget, los razonamientos socio-históricos de Vygotsky y el pensamiento dirigido de Berlyne.

Palabras clave: Juego, Didáctica, Infancia, Teorías, Piaget, Vygotsky, Freud.

Title: The game: its origin and evolution.

Abstract

The following article defines the meaning of the concept "game" and develops some of the theories that deal with it, starting with its origins and emphasizing its evolution throughout the twentieth century. References are made to the postulates of Spencer and Hall, as well as to other hypotheses that prevailed in previous pedagogical stages, such as: the theory of the pre-exercise of Groos, the explanation of the game from Freud's psychoanalysis, the classic study of Parten's play, Piaget's theory, Vygotsky's socio-historical reasoning, and Berlyne's directed thought.

Keywords: Game, Didactics, Childhood, Theories, Piaget, Vygotsky, Freud.

Recibido 2017-09-07; Aceptado 2017-09-12; Publicado 2017-10-25; Código PD: 088018

La Real Academia de la lengua Española (RAE) define el término jugar como un acto de alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades. Sin embargo, el significado de esta palabra ha evolucionado desde sus orígenes hasta la concepción actual.

Las primeras teorías relacionaban al juego con las capacidades estéticas y artísticas del ser humano. Posteriormente, Spencer (1855) consideraría el juego como resultado de un exceso de energía acumulada. Desarrolló la teoría de que los jóvenes, ante la imposibilidad de participar en actividades serias, invertían esa energía en actividades superfluas como el juego o el arte. Pocos años después, Hall (1904) trató de clasificar los juegos infantiles y de encontrar un orden en su aparición que reflejara la lógica de la evolución de la especie. Teorías como la de Spencer y Hall, sirvieron para plantear el juego infantil como un concepto clave a la hora de entender el desarrollo humano.



Fotografía: Ana Rois

EL JUEGO MOTOR Y LA TEORÍA DEL PRE-EJERCICIO DE GROOS (1901):

Este autor concibe el juego como un modo de ejercitar los instintos antes de que estos estén completamente desarrollados. Esto convierte la teoría de Groos en un antecesor de los enfoques funcionalistas de los actuales etólogos. Sus interpretaciones se inspiran en la obra de Darwin para suponer que si los organismos juegan, debe ser porque de ello se deriva alguna ventaja en la lucha por la supervivencia. La explicación de los aprendizajes de cada especie se hace en función de su relevancia para la supervivencia, y ello plantea la peculiaridad de las conductas de juego puesto que éste se define como comportamiento “irrelevante”, centrado en las acciones mismas y no en objetivos externos.

LA EXPLICACIÓN TEÓRICA DEL JUEGO DESDE EL PSICOANÁLISIS DE FREUD (1920):

El psicoanalista Sigmund vincula el juego a la expresión de instintos y sobre todo al del placer. Estos sentimientos inconscientes buscan su realización a través de procesos inconscientes, como el sueño, en el que los símbolos actúan como disfraz de los contenidos afectivos más profundos. De acuerdo con Ericsson, Freud establece que el juego es una forma especialmente útil de adaptación humana, que ayuda a los niños a controlar las ansiedades y los conflictos. Debido a que en el juego se alivian las tensiones, los niños pueden sobrellevar los problemas de su vida. El juego les permite rebajar el exceso de energía física y aliviar las tensiones acumuladas. La terapia del juego permite al niño liberar frustraciones y al terapeuta analizar los conflictos del infante y la forma en la que pueden superarlos. Los niños se pueden sentir menos atemorizados y ser más propensos a expresar sus verdaderos sentimientos en el contexto del juego.

EL ESTUDIO CLÁSICO DEL JUEGO DE PARTEN (1932):

La socióloga Mildred Parten desarrolló una clasificación elaborada de las etapas del juego en los infantes basándose en observaciones durante los juegos libres en la guardería. Parten describió que participación en las diferentes categorías del juego dependerá de la edad, del estado anímico y del entorno social del menor.

- El **juego vacío** se produce cuando el niño no está realizando un juego como se comprende normalmente. El niño puede estar en un punto de la habitación, mirar alrededor y realizar movimientos al azar que no parecen tener un objetivo.
- El **juego solitario** se produce cuando el niño juega solo e independiente de otros niños. El niño absorto en la actividad no se preocupa demasiado por otras cosas que ocurren.
- El **juego del espectador** se produce cuando el niño ve jugar a otros y habla con ellos pero no se une al juego.
- El **juego paralelo** se produce cuando el niño juega al lado de otros, pero no juega con ellos, aunque imiten su conducta.
- El **juego asociativo** se produce cuando el juego implica una interacción social con poca o ninguna organización. En este tipo de juegos los niños parecen estar más interesados los unos en los otros que en las tareas que están realizando.
- El **juego cooperativo** implica interacción social en un grupo con un sentido de identidad de grupo y actividad organizada.

LA TEORÍA DEL JUEGO DE PIAGET (1932):

Piaget razona que las diversas formas que el juego adopta a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia de las transformaciones que sufren las estructuras intelectuales. El infante antes de construir estructuras estables con las que adaptarse al medio, oscila entre acomodaciones que le obligan a reorganizar sus pautas de conducta en función de la presión del mundo externo. Piaget creía que el juego aligeraba el desarrollo cognitivo del niño. Al mismo tiempo, pensaba que el desarrollo cognitivo del infante limitaba la forma del juego. El juego permite a los niños practicar sus competencias y adquirir habilidades de una forma relajada y agradable. Piaget estableció que las estructuras cognitivas necesitaban ser ejercitadas y que el juego era el marco perfecto para este ejercicio.

LA TEORÍA SOCIO-HISTÓRICA DE VYGOTSKY (1933):

Vygotsky advierte contra el peligro de desintegrar la unidad fundamental del juego en sus componentes (percepción, memoria, etc...). El autor cita que el juego socio-dramático se desarrolla a partir de otro juego simbólico de carácter más individual, que aparece cuando el niño es capaz de separar el objeto de su significado. Considera también que la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo. Vygotsky, desarrolló en su teoría que el juego era un marco excelente para el desarrollo cognitivo. El psicólogo ruso estaba especialmente interesado en los aspectos simbólicos e imaginativos del juego. Estableció que los padres debían fomentar ese juego imaginario porque aceleraba el desarrollo cognitivo del niño, especialmente el pensamiento creativo.



Fotografía: Ana Rois

LA TEORÍA DEL PENSAMIENTO DIRIGIDO DE DANIEL BERLYNE (1960):

Este psicólogo describió el juego como excitante y agradable en sí mismo porque satisface nuestro lado exploratorio. Esta faceta de investigación implica la curiosidad y el deseo de información sobre algo nuevo o inusual. El juego es una forma a través de la cual los niños pueden indagar y buscar nueva información de forma segura. En los infantes la exploración de un estímulo se da en función de su complejidad, novedad, sorpresa e incongruencia.

Bibliografía

- J.W. Santrock (2006). Psicología del desarrollo.
- M. D. Requena (2003). Metodología del juego.
- V. Navarro (2002). El afán de jugar: teoría y práctica de los juegos motores.
- J. Piaget y B. Inhelder (1969). Psicología del niño.
- C. Garvey (1985). El juego infantil.
- J.R. Moyles (1999). El juego en la educación infantil y primaria.
- A. R. Velasco Gálvez y J. Abad Molina (2011). El juego simbólico.
- M. P. García, F. M. Venegas y A.M. Venegas (2010). El juego infantil y su metodología.
- O. A. Zapata (1989). Juego y aprendizaje escolar.
- O. Decroly y E. Monchamp (2002). El juego educativo.
- S. Loos y K. Metref (2007). Jugando se aprende mucho.